



Teaching Campus as A Mean for Improving Primary School Creativity **(Kampus Mengajar Sebagai Wadah Peningkatan Kreativitas Sekolah Dasar)**

Elisabet Ronauli Hutapea¹, Tuti Atika^{2*}

^{1,2*}Program Study of Social Welfare Study, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: ¹elisabthrutapea1905@gmail.com, ^{2*}tuti.atika@usu.ac.id

Abstrak

Program Kampus Mengajar (KM) merupakan sebagian dari inisiatif MBKM yang membuka peluang kepada para mahasiswa untuk menghabiskan satu semester di luar kampus. Tujuan dari program ini adalah untuk melatih keterampilan mahasiswa dalam menangani permasalahan dengan berkolaborasi bersama guru, melakukan inovasi dalam pembelajaran, mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Program Kampus Mengajar diselenggarakan dengan tujuan melatih mahasiswa dalam pengembangan diri di luar lingkup perkuliahan. Inisiatif ini bertujuan memberikan peluang kepada mahasiswa untuk memberdayakan tenaga pendidik di Sekolah Dasar (SD) serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam sebuah pelaksanaan kegiatan belajar tatap muka. Mahasiswa memainkan peran penting sebagai agen perubahan dengan harapan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal literasi dan numerasi di tingkat SD dan SMP. Partisipasi dalam program kampus mengajar tidak secara otomatis mengubah mahasiswa menjadi guru kelas. Sebaliknya, tujuannya adalah untuk berkolaborasi dengan para guru dalam upaya meningkatkan literasi, numerasi, dan penerapan teknologi di sekolah yang menjadi fokus mahasiswa. Program tersebut memberikan peluang pada para mahasiswa untuk mempraktikkan pengetahuan dan keahlian mereka dalam mendukung perkembangan siswa di lingkungan pendidikan tersebut. Pendekatan yang diterapkan adalah metode service learning, yang mengintegrasikan materi dan teori yang diperoleh oleh mahasiswa dan mengaplikasikannya dalam bentuk kontribusi nyata melalui pelayanan kepada masyarakat.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, MBKM

Abstract

The Campus Teaching Program (KM) is part of the MBKM initiative that opens opportunities for students to spend one semester outside the campus. The goal of this program is to train students' skills in addressing issues by collaborating with teachers, innovating in teaching, developing creative, innovative, and enjoyable learning strategies. The Campus Teaching Program is organized with the aim of training students in personal development beyond the scope of regular lectures. This initiative aims to provide students with the opportunity to empower educators in Elementary Schools (SD) and Junior High Schools (SMP) through face-to-face learning activities. Students play a crucial role as change agents with the hope of contributing to the improvement of education quality, especially in literacy and numeracy at the elementary and junior high school levels. Participation in the campus teaching program does not automatically transform students into classroom teachers. Instead, the goal is to collaborate with teachers in efforts to enhance literacy, numeracy, and the application of technology in the focused schools. The program provides students with the opportunity to apply their knowledge and skills in supporting the development of students in the educational environment. The approach applied is the service learning method, which integrates the material and theory acquired by students and applies it in the form of real contributions through community service.

Keywords: *Teaching Campus, MBKM*

PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar Mitra USU Angkatan 2 merupakan bagian dari inisiatif MBKM yang bertujuan mendukung pelaksanaan belajar mengajar di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Salah satu sekolah yang menjadi fokus yakni SDN 060971 Medan Tuntungan, di mana mahasiswa merancang program pengembangan pendidikan yang berfokus pada peningkatan numerasi, literasi, administrasi, dan penerapan teknologi administrasi.

Dengan melibatkan diri dalam kegiatan praktis Kampus Mengajar, mahasiswa dapat mengembangkan jiwa sosial, rasa peduli, keterampilan menyelesaikan masalah, kemampuan berpikir diluar nalar, dan keterampilan "*softskill*" yang lain akan menjadi aset berharga dalam masa depan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar ini, penulis telah merancang sejumlah kegiatan dan program yang terfokus pada pengembangan literasi dan numerasi, serta bertujuan meningkatkan tingkat kreativitas siswa di SDN 060971 Medan.

Di UPT SD N 060971 Jl. Jamin Ginting, Kemenangan Tani, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara, terdapat situasi di mana siswa menunjukkan kurangnya kreativitas dan kurangnya minat dalam proses pembelajaran. Hasil observasi pada siswa kelas IV menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam keaktifan belajar, baik pribadi maupun kelompok, kurang optimal. Mereka tidak sepenuhnya memperhatikan penjelasan materi dan terkadang tidak mengumpulkan tugas pekerjaan rumah yang ditugaskan oleh guru.

Hasil observasi yang dilakukan mengungkapkan masalah terkait minat belajar dan kreativitas siswa, yaitu kurangnya variasi dalam metode pembelajaran di sekolah yang membuat kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini diperlukan pengembangan proses pembelajaran oleh guru yang menekankan pada pengembangan kreativitas siswa secara optimal.

Program ini dapat dikatakan sebagai bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat di lingkungan sekolah. Pengabdian Masyarakat merupakan sebuah tindakan yang dapat membantu masyarakat di berbagai kegiatan tanpa mengharapkan upah sedikitpun. Pada dasarnya, program ini didesain untuk memberikan kontribusi konkret untuk kemajuan dan kesejahteraan bangsa, khususnya dalam konteks perkembangan Indonesia. Kegiatan pengabdian masyarakat adalah bagian integral dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Kreativitas, atau disebut juga *creativity*, merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Alfred North Whitehead untuk menggambarkan suatu kekuatan dalam dunia yang mungkin saja munculnya entitas tepat yang baru dari entitas tepat yang sudah ada sebelumnya. Esensi dari kreativitas adalah prinsip kebaruan atau *novelty*, yaitu kemampuan menghasilkan produk yang baru. Kreativitas dianggap sebagai kekuatan yang pasti ada dalam suatu proses, karena terkait dengan munculnya entitas aktual yang inovatif. Daya cipta atau kreativitas dapat diartikan sebagai suatu proses keberanian yang melibatkan kehadiran ide atau konsep baru, atau hubungan baru antara ide yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks ilmiah, hasil dari pemikiran kreatif biasanya diakui karena memiliki keunikannya dan relevansinya.

Pribadi (2006:34) mengatakan kemampuan kreatif manusia merujuk pada kapasitas yang memungkinkan seseorang untuk bertindak lebih dari apa yang bisa ditarik kesimpulannya secara rasional dari data dan pengetahuan yang dimilikinya. Seseorang dikategorikan sebagai individu kreatif ketika mampu menggugah dan mengaktifkan potensi kreativitasnya, yang dapat dipicu oleh pengaruh lingkungan atau melalui proses pembelajaran..

Individu kreatif memiliki beberapa karakteristik yang dapat dikategorikan sebagai ciri-ciri kreativitas. Menurut Guilford (sebagaimana disampaikan oleh Munandar, 1992), ciri-ciri tersebut dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu ciri kognitif dan ciri afektif. Ciri kognitif berkaitan dengan aspek kognisi atau proses berpikir, termasuk kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi dalam pemikiran serta pengembangan suatu gagasan. Sementara itu, ciri afektif lebih menyangkut sikap atau perasaan, mencakup rasa ingin tahu, kemampuan berimajinasi, keterbukaan terhadap tantangan dari keragaman, keberanian mengambil risiko, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Kreativitas siswa di sekolah ini tergolong rendah, yang mendorong penulis untuk merancang sebuah program dengan melibatkan beberapa kegiatan seni guna meningkatkan minat dan bakat siswa di bidang seni. Kegiatan tersebut meliputi bernyanyi, menggambar, dan membuat seni kerajinan makrame.

Makrame merupakan seni membuat anyaman simpul yang menggunakan bahan tali serta kain. Karena bersifat yang bersifat hiasan, makrame sering dipakai sebagai hiasan ruang tamu atau, dalam ruangan yang lebih kecil, dapat diaplikasikan sebagai pernik pernik busana. Bahan utama yang digunakan dalam seni makrame adalah benang, tali, atau kain.

METODE

Penelitian pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan metode service learning, yakni pendekatan pengajaran yang mengintegrasikan metode pengajaran dengan pelayanan masyarakat yang berbasis sekolah. Pendekatan ini menyatukan pengalaman pelayanan masyarakat dengan pembelajaran akademis di sekolah. Dengan melibatkan masyarakat dalam kegiatan pelayanan belajar, secara tidak sengaja terlibat dalam proses membentuk karakter generasi baru (Scott, 2013, hal. 78). Yang berbentuk pelayanan pembelajaran, service learning menjadi elemen integral dalam praktik pengabdian masyarakat karena mampu membentuk hubungan saling menguntungkan antara kampus dan civitas sekolah. SDN 060971 Medan dijadikan objek sasaran pengabdian, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan pelaksanaan program terkait kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai suatu bentuk pengabdian sosial, pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pelayanan memerlukan kolaborasi yang erat dengan mitra, yaitu kumpulan masyarakat di mana pelayanan tersebut dilakukan. Kolaborasi ini melibatkan peran aktif dari institusi, dosen, mahasiswa, dan mitra, yang dalam konteks ini adalah sekolah SDN 060971. Sejak awal pelaksanaan kegiatan kampus mengajar, mahasiswa telah merencanakan serangkaian program yang akan dijalankan di sekolah tersebut. Pendekatan ini dirancang dengan mengintegrasikan tujuan pembelajaran dan tujuan pelayanan, yang menjadi komitmen terhadap pertumbuhan pribadi, pengembangan profesional, dan peningkatan keterampilan penelitian. Selama proses tersebut, mahasiswa mencatat setiap tahap yang mereka hadapi dan aktif mencari solusi ketika dihadapkan pada tantangan.

Pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada SDN 060971 dimana mahasiswa melaksanakan beberapa program terkait pengembangan kreativitas dan imajinasi siswa. Setiap program yang dilaksanakan baik dijalankan dan dilaksanakan secara aktif oleh siswa yang menjadi sasaran program. Dengan terjalannya program tersebut meningkatkan jiwa kreativitas siswa dan ketertarikannya kepada bidang seni. Tindakan ini juga bermanfaat bagi mahasiswa sebagai penyedia layanan.

Menurut hasil penelitian, kurangnya minat belajar pada siswa kelas IV disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran di kelas. Lingkungan belajar terasa monoton dan didominasi oleh penjelasan guru. Di sekolah, terlihat bahwa peran guru lebih dominan dibandingkan dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Faktor ini dapat dilihat dari rendahnya inisiatif siswa dalam mengajukan pertanyaan selama proses belajar.

Maka dari itu, peneliti merencanakan sebuah kegiatan kreatifitas di luar jam pembelajaran. Hal ini dilakukan peneliti untuk dapat membuat suasana baru di dalam kelas, agar situasi belajar tidak terlalu kaku. Kegiatan kreatifitas ini dilakukan tidak hanya untuk menciptakan suasana baru, tetapi untuk meningkatkan tingkat kreativitas siswa sendiri. Kegiatan kreativitas ini peneliti lakukan dalam bentuk kegiatan menggambar, mewarnai, dan makrame.

Kegiatan ini dilaksanakan siswa dengan senang dan aktif. Ini dapat terlihat dari tingkat antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa ketika menjalankan kegiatan. Siswa dengan antusias mengerjakan hasil kreativitasnya dan juga antusias ketika menunjukkan hasil kerja mereka masing-masing. Hal ini juga dapat dilakukan untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri mereka dalam menunjukkan hasil kerja mereka masing-masing. Mereka juga dengan antusias untuk memajangkan hasil kreasi mereka agar dapat dilihat oleh guru dan teman-temannya.

Program Kampus Mengajar mempersembahkan mahasiswa sebagai kontributor dalam pengembangan media belajar, terutama untuk melakukan optimasi kompetensi bacaan dan numerasi, menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, serta mengaktualisasikan ketertarikan dan bakat mahasiswa sesuai dengan bidang studi masing-masing. Melalui partisipasi aktif dalam kegiatan nyata Kampus Mengajar, mahasiswa dapat mengembangkan jiwa kepedulian, kepemimpinan, keterampilan pemecahan masalah, interaksi sosial, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan "soft skill" lainnya yang menjadi kebutuhan penting. Maka untuk menjalankan program Kampus mengajar ini, peneliti merancang dan melaksanakan beberapa kegiatan kreativitas dan beberapa program literasi dan numerasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 060971 Medan.

Adapun tahapan penyelesaian masalah secara individu dengan tahapan penyelesaian masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Engagement

Tahap engagement merupakan proses membangun hubungan antara klien dan pekerja sosial mulai dikembangkan. Pada tahap ini, saya berusaha untuk membangun relasi dan koneksi yang baik dengan seluruh murid yang dilaksanakan dengan cara mengajar maupun berbaur dengan mereka di luar jam pelajaran.



Gambar 1. Situasi pembelajaran di sekolah bersama mahasiswa dalam proses Kampus Mengajar

2. Tahap Assessment

Tahap ini adalah langkah awal untuk memahami permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini, diharapkan akan muncul berbagai bentuk terapi atau solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik unik setiap klien. Oleh karena itu, penting menerapkan prinsip individualisasi dalam proses ini. Pada kasus ini, saya menyimpulkan masalah mereka adalah dalam bidang kreativitas mereka yang sangat kurang. Peneliti menyimpulkan masalah tersebut atas dasar observasi maupun penelitian langsung dan juga wawancara dengan beberapa siswa di kelas IV.



Gambar 2. Situasi pembelajaran interaktif murid

3. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan penentuan strategi, tatacara, dan taktik yang didasarkan pada hasil evaluasi masalah. Perencanaan yang peneliti lakukan sebelumnya yakni mengenai kurangnya kreativitas siswa dalam kelas dan juga terlalu monotonnya proses pembelajaran. Pada tahapan ini, saya merancang beberapa kegiatan kesenian maupun pembuatan prakarya yang dimana saya memberikan kebebasan bagi siswa untuk berkreasi sambil kadang mengambil pedoman melalui internet. Hal ini saya lakukan agar membuat suasana baru dalam kelas agar tidak terlalu membosankan. Selain itu, program kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar dan juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam membuat kreasi baru

4. Tahap Intervensi

Intervensi adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan menciptakan perubahan yang direncanakan dalam diri klien dan situasinya. Pada tahapan ini, saya merancang beberapa kegiatan kesenian yang dapat dilaksanakan di sekolah. Pada setiap kegiatan yang dilaksanakan saya melihat tidak semua siswa memiliki tingkat kreativitas yang sama, jadi dalam hal ini saya menyimpulkan bahwa mereka hanya tidak diberi arahan yang tepat, sehingga mereka tidak dapat menyalurkan kreativitas mereka ke dalam bentuk seni.



Gambar 3. Situasi pembelajaran kreativitas menggambar anak



Gambar 4. Situasi pembelajaran kreativitas makrame anak

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah langkah penilaian terhadap pencapaian tujuan yang telah disusun dalam perencanaan, dan sekaligus meninjau target yang telah diselesaikan dalam kaitannya berdasarkan tujuan awal. Tahapan ini juga, saya melakukan peninjauan ulang selama melaksanakan program kegiatan yang telah dirancang sebelumnya. Di sini saya melihat bahwa siswa sangat aktif dalam melakukan kegiatannya dan dapat menunjukkan bentuk imajinasi serta kreativitasnya selama melakukan kegiatan. Siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap apa yang dikerjakannya dan sangat merasa senang ketika hasil karya yang mereka buat selesai.

6. Tahap Terminasi

Evaluasi merupakan tahap pemberian nilai terhadap tercapainya target dan tujuan yang telah direncanakan dalam perencanaan. Tahap ini juga, dilakukan juga peninjauan terhadap kemajuan yang telah dicapai sehubungan dengan tujuan awal, dengan tujuan untuk memastikan bahwa langkah-langkah yang diambil telah sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang dimana saya menilai bahwa klien (siswa) sudah dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan terhadap kreativitas dan imajinasi. Saya menilai bahwa saya telah dapat menangani permasalahan yang ada dan memutuskan kontrak dengan siswa agar siswa dapat lebih aktif lagi mengambil inisiatif belajar hal baru sesuai dengan daya pikir mereka. Pada tahap ini adalah ketika mahasiswa kampus mengajar telah selesai melaksanakan program kampus mengajarnya dan juga telah selesai dalam pengabdianannya. Terminasi dilakukan bertepatan dengan pada saat siswa menerima hasil penilaian mereka.

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar merupakan sebagian dari sebuah gagasan dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), di mana para mahasiswa ditempatkan di sekolah yang berfungsi untuk mendukung tenaga pendidik dalam meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi siswa. Sebagai pengajar, mahasiswa dihadapkan pada tantangan untuk memiliki keterampilan dan intuisi dalam merancang proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kreatif bagi siswa dan rekan mahasiswa. Dalam program Kampus Mengajar, mahasiswa berperan sebagai tenaga pendidik yang memberikan bantuan pengajaran kepada guru di sekolah. Melalui pendekatan service learning, program ini mampu mengubah persepsi yang monoton dan menjadi salah satu wujud pengabdian mahasiswa terhadap pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kegiatan MBKM Kampus Mengajar ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi program dapat meningkatkan minat belajar dan sifat kreatif siswa di UPT SD Negeri 060971 Medan, terutama di kelas IV. Melalui setiap tahapan kegiatan yang dilakukan, penulis dapat memahami permasalahan siswa dan menghadirkan pendekatan yang lebih menarik dibanding dengan pembelajaran yang dilaksanakan sebelumnya.

Diharapkan dalam program MBKM ini permasalahan pendidikan di pendidikan dasar dapat diatasi dengan lebih baik sehingga dapat tercipta generasi yang lebih memiliki minat belajar yang tinggi dan kreativitas yang berkembang. Namun, perlu diperhatikan bahwa pembimbingan dan pengawasan yang baik dari pihak sekolah dan institusi terkait sangat penting untuk menjaga keberlanjutan dan keberhasilan program Kampus Mengajar. Harus terjalinnya hubungan yang baik antara mahasiswa, guru, siswa, serta dosen pembimbing agar dapat menjalankan program dengan lebih baik lagi.

Pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang pendidikan dan memberikan rekomendasi pengembangan lebih lanjut mengenai MBKM, terkhusus program kampus mengajar, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik serta bermanfaat bagi mahasiswa dan peserta didik.

Rekomendasi berdasarkan penelitian ini, peneliti memberi beberapa saran kepada beberapa pihak, termasuk guru, dosen pembimbing lapangan, dan mahasiswa kampus mengajar selanjutnya. Bagi guru, saran yang diberikan adalah supaya merancang program pembelajaran yang tidak monoton dan lebih memperbanyak kegiatan di luar pembelajaran untuk membuat siswa tidak merasa bosan. Bagi dosen pembimbing lapangan, saran yang diberikan adalah supaya lebih aktif dalam berinteraksi dengan mahasiswa kampus mengajar agar dapat merencanakan program yang lebih baik lagi kedepannya. Bagi mahasiswa kampus mengajar selanjutnya, saran yang diberikan adalah agar lebih aktif lagi untuk berkomunikasi dengan baik dengan guru, siswa, dan juga dosen pembimbing lapangan masing-masing, dan juga mahasiswa kampus mengajar selanjutnya harus dapat merencanakan program pembelajaran yang lebih sesuai lagi dengan kebutuhan sekolah penempatan masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas keberlangsungan dan terlaksananya program ini, maka peneliti mengucapkan terimakasih atas kerjasamanya kepada pihak yang berpartisipasi yaitu, kepada siswa-siswi dan guru-guru SDN 060971 Medan, serta guru pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan, atas bimbingannya sampai akhir program terlaksana dengan lancar. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan digunakan dengan baik. Saya pasti memberikan rasa terima kasih untuk seluruh keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan dan menyemangati serta memberi dukungan selama pelaksanaan kegiatan ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Nareswari, Fidelis Dhayu (2020-12-31). Welianto, Ari, ed. "Seni Makrame: Pengertian, Sejarah, Teknik Dasar". Kompas.com. Diakses tanggal 7 Oktober 2023.
- PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA. (2019). GUEPEDIA.
https://books.google.co.id/books?id=aT-ZDwAAQBAJ&dq=kreativitas+siswa&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- SERVICE LEARNING UPH. (2023, February 20). Gurusiana. Retrieved June 29, 2023, from <https://www.gurusiana.id/read/mondangsianturi/article/service-learning-uph-504070>
- Sudarminta. 1991, Filsafat Proses, Sebuah Pengantar Sistematis Filsafat Alfred North Whitehead. Yogyakarta: Kanisius. Hlm. 39.
- Walukow, D. S., & Prijanto, J. H. (n.d.). PENDEKATAN SERVICE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI UNIVERSITAS PELITA HARAPAN ERA NEW NORMAL. JURNAL BHINEKA TUNGGAL IKA, 08(02), 136-142.