

INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI KAMPUS MENGAJAR “MEMBANGUN KARAKTER DAN KETERAMPILAN SISWA SD GUPPI USWATUN HASANAH UNTUK INDONESIA EMAS”

Yosi Irawelda Wahyuni Saragih^{1)*}, Muhammad Fauzi²⁾, Jun Kifran Manik³⁾, Rikawati⁴⁾

^{1),2),3),4)} Fakultas Ekonomi, Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Simalungun

*E-mail: yosiirwl@email.com¹

ABSTRACT

The Learning Innovation Program through the Teaching Campus at GUPPI Uswatun Hasanah Elementary School aims to build character and improve the skills of elementary school students in facing future challenges. Through collaboration between Mengajar Campus students and local teachers, this program introduces innovative learning methods that focus on character development, numeracy literacy and 21st century skills. Students are involved in problem-based projects, group discussions, and the use of digital technology to improve their understanding of mathematics and other basic knowledge. This program also pays attention to the importance of supporting students in building positive characters such as discipline, cooperation and empathy. The results of this program show a significant increase in students' understanding of subject matter, critical thinking skills, and active participation in learning. With a contextual and student-centered approach, this program is expected to make a real contribution in realizing Golden Indonesia 2045.

Keywords: The Role of Education, Literacy, Numeracy, Campus Teaching.

ABSTRAK

Program Inovasi Pembelajaran Melalui Kampus Mengajar di SD GUPPI Uswatun Hasanah bertujuan untuk membangun karakter dan meningkatkan keterampilan siswa SD dalam menghadapi tantangan masa depan. Melalui kerjasama antara mahasiswa Kampus Mengajar dan guru -guru lokal, program ini memperkenalkan metode pembelajaran inovatif yang fokus pada pengembangan karakter, literasi numerasi, dan keterampilan abad ke-21. Siswa dilibatkan dalam proyek berbasis masalah, diskusi kelompok, dan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam matematika dan pengetahuan dasar lainnya. Program ini juga memperhatikan pentingnya mendukung siswa dalam membangun karakter positif seperti disiplin, kerja sama, dan empati. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, keterampilan berpikir kritis, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang kontekstual dan berpusat pada siswa, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mewujudkan *Indonesia Emas 2045*.

Kata Kunci: Peran Pendidikan, Literasi, Numerasi, Kampus Mengajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan generasi muda sebagai pondasi untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Dalam upaya mewujudkan visi *Indonesia Emas 2045*, berbagai inovasi pembelajaran diperlukan untuk menghadapi tantangan era globalisasi yang menuntut

kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Salah satu program yang mendukung tercapainya tujuan ini adalah Kampus Mengajar, yang melibatkan mahasiswa sebagai agen pembelajaran di sekolah dasar.

Program Kampus Mengajar bertujuan untuk menjembatani kesenjangan kualitas

pendidikan, terutama di daerah - daerah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan. Melalui keterlibatan mahasiswa, program ini diharapkan dapat membawa pendekatan pembelajaran yang inovatif, memperkuat nilai-nilai karakter siswa, serta meningkatkan keterampilan dasar seperti literasi dan numerasi. Dalam konteks ini, Sekolah Dasar Guppi Uswatun Hasanah menjadi salah satu lokasi pelaksanaan program Kampus Mengajar yang difokuskan pada pengembangan siswa agar siap menghadapi tantangan masa depan. Pelaksanaan program di SD Guppi Uswatun Hasanah mencerminkan pentingnya kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi, sekolah, dan masyarakat dalam membangun karakter bangsa. Program ini memberikan pengalaman belajar yang berorientasi pada nilai-nilai karakter, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian, sekaligus mengasah keterampilan praktis siswa melalui pendekatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal pembudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan, serta pendidikan kehidupan bangsa dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan tinggi memegang peranan penting (Prabawati et al., 2021). Negara Indonesia mempunyai tugas yang besar dalam membangun negara melalui pendidikan yang tersedia bagi semua golongan sehingga dapat terbentuk penduduk yang berpendidikan, sebagaimana dinyatakan secara tegas dalam UUD 1945 negara.

Namun, implementasi program ini tidak lepas dari berbagai tantangan, termasuk adaptasi terhadap kebutuhan spesifik siswa dan keterbatasan fasilitas yang tersedia. Oleh karena itu, Pengabdian ini berfokus pada inovasi pembelajaran melalui Kampus Mengajar di SD. Guppi Uswatun Hasanah, dengan tujuan untuk mengeksplorasi bagaimana program ini dapat membangun karakter dan keterampilan siswa sebagai bagian dari kontribusi menuju pencapaian visi *Indonesia Emas*.

TINJAUAN PUSTAKA

Inovasi pembelajaran

adalah proses pengembangan atau penerapan metode, strategi, dan pendekatan

baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut (Mulyasa, 2013), inovasi pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna bagi siswa. Dalam konteks Kampus Mengajar, inovasi ini diwujudkan melalui:

- 1) Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
- 2) Pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 3) Pengintegrasian teknologi sederhana untuk mendukung pembelajaran.

Beberapa ahli yang mendefinisikan pendidikan, salah satunya adalah Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah proses membimbing segala kekuatan kodrat yang ada pada anak - anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi - tingginya. Definisi pendidikan menurut Undang - Undang Republik Indonesia dapat ditemukan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1), yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan karakter

Proses pembelajaran yang bertujuan membangun kepribadian positif siswa melalui nilai - nilai moral dan etika. Menurut (Lickona, 1991), pendidikan karakter mencakup tiga aspek utama:

1. Pengetahuan Moral: Memahami nilai-nilai baik dan buruk.
2. Perasaan Moral: Mengembangkan empati dan kepekaan terhadap nilai-nilai moral.
3. Perilaku Moral: Membiasakan tindakan berdasarkan nilai-nilai moral. Kampus Mengajar menanamkan pendidikan karakter melalui kegiatan pembelajaran yang menekankan nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran.

Pengembangan Keterampilan

Abad ke-21, atau *21st-century skills*, adalah kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Menurut (Trilling & Fadel, 2009), keterampilan ini meliputi:

- 1) Kemampuan Literasi Dasar: Literasi baca tulis, numerasi, dan digital.
- 2) Keterampilan Belajar dan Inovasi: Berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.
- 3) Keterampilan Hidup dan Karier: Kemampuan adaptasi, kepemimpinan, dan manajemen waktu.

Melalui metode pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan permainan edukatif, Kampus Mengajar membantu siswa mengembangkan keterampilan ini.

Program Kampus Mengajar

Bagian dari program *Merdeka Belajar – Kampus Merdeka* yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program ini bertujuan untuk:

- 1) Memberikan pengalaman praktik mengajar kepada mahasiswa.
- 2) Membantu sekolah dasar, khususnya di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal).
- 3) Menghadirkan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, dan karakter siswa. Pengabdian ini menganalisis bagaimana implementasi Kampus Mengajar di SD Guppi Uswatun Hasanah memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran

Tantangan Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Dalam pelaksanaannya, inovasi pembelajaran sering menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas dan sumber daya belajar di sekolah, kesenjangan kemampuan akademik siswa yang beragam dan kurangnya pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk menerapkan metode inovatif. Wlodkowski (2008) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa sering kali dipengaruhi oleh faktor internal (minat, bakat) dan eksternal (lingkungan keluarga, sosial). Ketika motivasi rendah, siswa cenderung tidak aktif dan kurang fokus dalam pembelajaran.

Solusi: Tim kampus mengajar/Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Pengabdian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi solusi dan strategi yang digunakan oleh mahasiswa peserta Kampus Mengajar untuk mengatasi tantangan tersebut.

Peningkatan Akses Pendidikan Berkualitas

Melalui Kampus Mengajar, Indonesia memiliki peluang untuk mempercepat transformasi pendidikan, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta membangun fondasi yang kokoh untuk masa depan pendidikan di Indonesia. Mencapai daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal): Program Kampus Mengajar membantu menghadirkan pendidikan berkualitas ke daerah yang sulit dijangkau, menyediakan kesempatan bagi siswa di daerah 3T untuk belajar dari mahasiswa yang berpengalaman dan memberikan dampak jangka panjang: Melalui program ini, mahasiswa yang kembali ke masyarakat setelah menyelesaikan pendidikan dapat menyebarkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka dapatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah masing-masing.

METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak dan pengalaman program Kampus Mengajar di SD Guppi Uswatun Hasanah. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi lebih dalam mengenai persepsi, sikap, dan pengalaman para peserta (mahasiswa, guru, siswa) dalam implementasi program. Pengabdian ini merupakan studi kasus, dengan fokus pada satu sekolah dasar di daerah pedesaan sebagai kasus yang dipelajari. Studi kasus ini memungkinkan analisis yang mendalam terhadap interaksi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam program Kampus Mengajar.

Metode Pengumpulan Data

Observasi partisipatif di kelas - kelas yang diajar oleh tim kampus mengajar mengimplementasikan langsung program diterapkan. Pengabdian ini berlangsung selama satu semester (sekitar 6 bulan) di mana mahasiswa Kampus Mengajar bertugas penuh waktu di SD GUPPI Uswatun Hasanah. Ini memberikan cukup waktu untuk mengamati perubahan dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap karakter dan keterampilan siswa.

PEMBAHASAN

Program Kampus Mengajar merupakan inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar dan terfokus dengan sekolah penempatan di SD Guppi Uswatun Hasanah, serta mempersiapkan generasi emas Indonesia pada tahun 2045.

Kampus Mengajar adalah program pembelajaran di luar kelas yang memberikan pengalaman belajar melalui pengabdian kepada masyarakat. Melalui program ini, mahasiswa belajar keterampilan praktis yang tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan diri, tetapi juga membantu mempercepat peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Sumaryanto 2022). Program Kampus Mengajar merupakan salah satu strategi pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) maupun sekolah - sekolah yang membutuhkan dukungan lebih. Kampus Mengajar melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi untuk mengajar di sekolah-sekolah, khususnya di daerah terdepan, tertinggal, dan terluar (3T). Ini menciptakan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung dalam proses pembelajaran, sekaligus membantu meningkatkan kualitas pendidikan di daerah-daerah yang membutuhkan

Ada pula beberapa hasil atau pelaksanaan program di SD Guppi Uswatun Hasanah antara lain:

Pembangunan Karakter Siswa Disiplin dan Tanggung Jawab

Melalui kegiatan rutin 5S (Senyum,

sapa, salam, sopan dan santun) yang dipandu oleh mahasiswa Kampus Mengajar, siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih disiplin dan tanggung jawab dalam tugas-tugas mereka. Mahasiswa memotivasi siswa untuk mengikuti jadwal yang ketat dan memastikan bahwa pekerjaan rumah serta tugas sekolah diselesaikan tepat waktu. Observasi menunjukkan peningkatan ketertiban dan konsistensi siswa dalam menjalankan rutinitas sehari - hari di sekolah. Menurut (Lickona, 1992), pendidikan moral tidak hanya memfasilitasi pemahaman tentang moralitas tetapi juga membentuk perilaku siswa menjadi pribadi yang positif.

Peningkatan Keterampilan Digital

Dengan program kerja Petualangan Sastra Anak mengajak siswa/I SD Guppi Uswatun Hasanah menonton atau mengadakan bioskop mini. Cinema berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan literasi anak dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Melalui film, anak-anak tidak hanya belajar untuk membaca tetapi juga diajarkan untuk berpikir kritis mengenai informasi yang mereka terima, serta memahami konteks sosial di sekitar mereka. Integrasi media audiovisual dalam pendidikan literasi sangat penting untuk membentuk generasi pembaca yang cerdas dan kritis. Tidak hanya itu, tim kampus mengajar juga membuat program kerja Palet Canva Ajaib Pembelajaran menggunakan Canva di tingkat SD tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan presentasi. Dengan memanfaatkan alat ini dalam pendidikan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Ruang Literasi dan Numerasi

Ruang literasi numerasi sebagai kelas tambahan di SD bukan hanya sekedar mata pelajaran tambahan, tetapi strategi interaktif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan angka dan simbol matematik. Implementasi media pembelajaran interaktif, papan pohon penjumlahan, serta buku literasi numerasi SD dapat signifikan meningkatkan kompetensi

dasar literasi numerasi siswa. Literasi numerasi merujuk pada kemampuan individu untuk menggunakan angka, berpikir secara matematis, dan mengaplikasikan pemahaman matematis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah matematika, menginterpretasi data, dan membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi numerik. Dalam konteks pendidikan, literasi numerasi merupakan salah satu pilar penting yang perlu dikuasai siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Sehingga siswa/tersebut literasi numerasinya semakin meningkat.

Evaluasi Dan Dampak Jangka Panjang



Program Kampus Mengajar di SD Guppi Uswatun Hasanah berhasil memperlihatkan bagaimana inovasi dalam pendidikan dapat berdampak signifikan dalam membentuk karakter siswa dan meningkatkan keterampilan abad ke-21. Melalui rangkaian pengimplementasian yang terstruktur, program ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan bagi siswa di sekolah dasar. Dengan memperhatikan hasil dan pembahasan ini, diharapkan Kampus Mengajar dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pembangunan pendidikan di Indonesia menuju *Indonesia Emas 2045*.



Gambar 1: Kegiatan Pkm SD Guppi Uswatun Hasanah

- 1) **Evaluasi Formatif:** Mahasiswa melakukan evaluasi formatif setiap bulan untuk mengukur kemajuan siswa dalam pembelajaran karakter dan keterampilan. Umpan balik dari guru dan siswa digunakan untuk memperbaiki pendekatan pengajaran dan materi pembelajaran.
- 2) **Dampak Jangka Panjang:** Penilaian dilakukan setelah program selesai untuk melihat dampak jangka panjang dari pengajaran Kampus Mengajar terhadap siswa. Hasil menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri, memiliki pola pikir yang lebih terbuka terhadap perubahan, dan memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dalam menghadapi situasi yang kompleks.
- 3) **Rekomendasi untuk Program Masa Depan:** Berdasarkan hasil Pengabdian, disarankan untuk memperluas program ini ke sekolah - sekolah lainnya di daerah

yang lebih luas. Program ini juga perlu diadaptasi untuk memberikan dukungan berkelanjutan kepada mahasiswa setelah mereka kembali ke kampus untuk melanjutkan studi, agar pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dapat terus dimanfaatkan.

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar di SD Guppi Uswatun Hasanah memberikan dampak yang signifikan dalam membangun karakter dan meningkatkan keterampilan siswa SD. Melalui implementasi berbagai metode pembelajaran inovatif, siswa telah menunjukkan peningkatan dalam aspek-aspek penting seperti disiplin, kerja sama, dan keterampilan berpikir kritis. Program ini tidak hanya berfokus pada pengembangan karakter siswa, tetapi juga pada peningkatan literasi numerasi yang menjadi landasan bagi

masa depan mereka. Program ini memberikan manfaat seperti penggunaan karakter siswa, disiplin dan tanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, D., Erfiyana, N., Simanjuntak, R., Simanjuntak, M., Tarigan, H. E., Evi, P. A. M., & Marbun, R. (2023). Sosialisasi Literasi Keuangan Dan CBP Rupiah Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Simalungun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 3(1), 49-54
- Endartiwi, S. S., Warniningsih, W., Amyati, A., Sholiha, M. A., & Lestari, A. R. P. (2024). Pengelolaan Sampah Berbasis Sekolah Untuk Mewujudkan Green School. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 260-266
- Kemendikbud. (2020). *Kampus Mengajar Sebagai Bagian Dari Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lickona, T. (1992). *Educating For Character: How Our Schools Can Teach Respect And Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Marini, N., Turnip, B. R., Silitonga, R. K., Hutagaol, S., Lubis, F. W., Puspita, D., ... & Fika, L. A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Dan Cara Menghadapi Bullying Di Sekolah SMA Swasta Pelita Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 355-360
- Pangau, R. R., Logor, F. V., & Sumampouw, O. J. (2024). Pencegahan Dini Karies Gigi Anak Dengan Fissure Sealant Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 390-394
- Panjaitan, P. D., Damanik, D., & Tumanggor, B. (2022). Sosialisasi Literasi Keuangan Bagi Anggota Paguyuban Pemandian Alam Sejuk (PAS) Di Kabupaten Simalungun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 2(2), 41-53
- Prabawati, dkk (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 210-218
- Priyono, B., & Wahyuni, S. (2021). Peran inovasi pembelajaran dalam pengembangan karakter siswa di era global. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 89-98
- Sormin, M. A., Ginting, N., Harahap, F. S., Ariaaji, R., Harahap, M. L., & Pardede, J. K. (2024). PKM Bimbingan Belajar Berhitung Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Pancuran Pinang Sibolga Sambaskota Sibolga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(1), 94-96
- Subandi. 2012. *Ekonomi Pembangunan*. Bandung: Alfabeta
- Sukirno, Sadono. 2012. *Makroekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sumaryanto, T., & Fitri, R. M. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*.
- Teale, W. H., & Sulzby, E. (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation
- Wlodkowski, R. J. (2008). *Enhancing Adult Motivation to Learn: A Comprehensive Guide for Teaching All Adults* (3rd ed.)